A Pc GURU multimédiás kísérleti különszáma

CD GURU

pc-s játék demok, shareware szoftverek, képek, zenék, egyebek

990 FT

- Full Throttle
- USS Ticonderoga
- Iron Assault
- Slipstream 5000
- Pyrotechnica
- XCOM
- Inferno
- Battle Drome
- Wings of Glory

CD GURU

CD-ROM melléklet

- Full Throttle
- USS Ticonderoga
- Iron Assault
- Slipstream 5000
- Pyrotechnica
- XCOM
- Inferno
- Battle Drome
- Wings of Glory

95/3

95/3

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik a PC GURU különszámaként.
Ára 990 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft, PC AND MODELL 2000, PC Pince, CyberVision, Grand Kft, Novotrade 2C, Szücs Software, KoBaK, valamint a Pixel Graphics üzleteiben.

A kiadvány hírlapterjesztésre nem kerül.

Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készült.

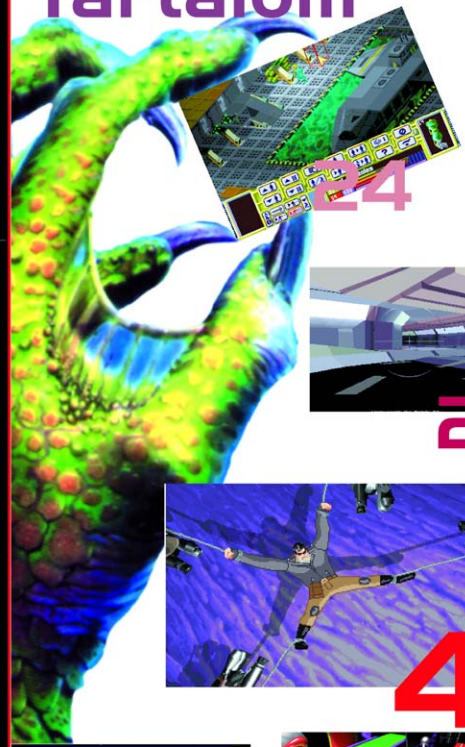
ISSN 1217 - 6389

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Rökk Szilard u. 16.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Tartalom



24
21
4
8
16

Full Throttle 4

Albion 6

Baldies 7

Battledrome 8

Pyrotechnica 9

USS Ticonderoga 10

Iron Assault 12

Slipstream 5000 13

Warriors 14

14

Psycho Pinball 16

Monthy Python 18

Street Fighter II Turbo 20

Darker 21

Pinball Fantasies D. 22

XCOM 24

Full Throttle

Nem véletlenül tartom a LucacArts cég játékait ma a legszínvonalasabbnak. Azt még a legelvakultabb Sierra rajongó is kénytelen bevallani, hogy az eddigi LucasArts kalandok megverik a Sierra játékokat. A Monkey Island megjelenése óta nagyon kevesen tudták megszoritani a kalandjáték részleget.

Ez a tendencia csak fokozódott a Day of the Tentacle és a Sam and Max kiadásával. Azt azonban álmomban sem gondoltam volna, hogy ekkora hatást fog rám gyakorolni a Full Throttle demoja. A CD-n található szerény 184 megás izelitő láttán mindenki eldöntheti érdemes volt e megvenni a gépét avagy sem. Ez az a játék amire vártunk és nagyon meglepődnék, ha az év végén nem a Full Throttle nyerné az év kalandjátéka címet. Rebesgetik ugyan, hogy a Sierra Phantasmagoria-ja talán megszorithatja, de a látottak alapján ezt erősen kétlem. Szóval vissza a demo-hoz. Még valamikor március környékén kaptuk meg és egy hétig a szerkesztőség környéke az FT dicséretétől volt hangos. Mindenki azért ugrott be csak, hogy legalább háromszor végignézze a demo-t.

Már az első képsorok láttán elájult néhány cikkiró, és a beisősök is csak azért tartották magukat, mert már látták háromszor. Örült hangzavar kezdődött. Az enyém, enyém kiáltozott szinte mindenki...

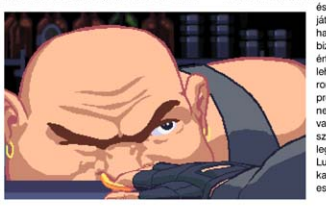
Hiába, nem akármilyen dolog az év kalandjátékáról cikket irni. Röpködtek a fenyegetések. Kés, golyó, méreg, 8 bites...

A licitálást végül is Charlie nyerte meg. Szerényen csak annyit mondott, hogy nem fog szeretni minket ha nem ő irhatja. Ekkora fenyegetés hallatán igazán nem tudtunk mit mondani. Fájó szívvel, de kicsit megnyugodva csöndesedtünk el. Jó kezekbe került a Full Throttle...

Most sajna egy kicsit elkeseritő rész fog következni. Ezt a minőséget már lehetetlen lett volna kisteljesitményű gépeken megcsinálni. Egy jobb 486-os, 8 MB RAM, egy VLB VGA kártya és egy dupla sebességü CD ROM feltétlenül szükséges a futtatáshoz. A pletykák szerint NÉGY CD-n jön majd a végleges verzió, úgyhogy nem fogjuk egy hétvége alatt végignyomni. Egy hangkártya beszerzése erősen javasolt, mivel a heavy metal soundtrack remekül kiegészíti a történetet.

Ha a játékban nem követnek el valami egetverően nagy baromságot akkor azt hiszem, hogy a FATE és az X-wing után ez a játék kapja meg harmadikként azt a bizonyos 99%-os értékelést. Persze lehet, hogy el fogják rontani, de az eddigi programjaikat látva ez nem túlságosan valószinű. Ami személy szerint nekem a legjobban tetszik a LucasArts kalandokban, hogy eszükbe se jut digitalizálni a készitőknek. Inkább kifizetik a méregdrága szinészek gázsiját a grafikusoknak (esetenként még hozzá is tesznek) és megcsinálják minden idők legjobb cartoon-adventure játékait. A karácsonyi programdömping egyik üdvöskéjének kiáltották ki az Under the Killing Moon-t.

Amikor még csak képeket láttam belőle, akkor tudtam, hogy ez bukás lesz. Lehet, hogy anyagilag bejött (amit erősen kétlek), de azóta már teljesen elfelejtették, ami nem is csoda. Hogy lehet egy kalandjátékba beépített cheat-et rakni? Ez a csúfság nem történhet meg a Full Throttle-val, a rajzolt kalandok mindig magasan meg fogják verni a digitalizált vetélytársaikat.



Most pedig nézzük meg miről is ábrándozok annyit itt két oldalon keresztül. A játékban, Ben, a Polecats-ek vezetőjének szerepét fogjuk eljátszani. Egy kiadós kocsmázás után ismeretlen tettesek orvul megtámadták és eléggé el nem ítélhető módon bezárták egy kukába. Persze egy ilyen kemény fickót egy a kukatelező soha nem állithat meg. Itt vesszük át az irányitást. A Discworld-ben már megszokhattuk, hogy nem bonyolítják túl mostanában a vezérlést. Itt is csak négy

INFO	
Formátum:	PC CD-ROM
Kiadó:	LucasArts
Megjelenés:	Október
Méret:	4 CD

dolgot tudunk csinálni a matricán található négy ikon segítségével.

Használni, nézni, beszélni és rúgni. Ez pont elég lesz a végigvitelhez. Így elsőre úgy tűnik, hogy leegyszerűsödik a dolog, de a Discworld tapasztalatából tudom, hogy ez nem így van. A fontosabb tárgyak neveit nem írja ki, hanem a kurzor változásából tudhatjuk meg, hogy valami érdekes tárgyra bukkantunk. Ben éppen el akar hajtani ebből a porfészekből, mikor kissé idegesen veszi tudomásul, hogy valaki elszedte a kulcsait. Ez nem tölti el túl nagy örömmel, ezért beront a megszeppent kocsmároshoz. Rövid csevegés után már csak a hatalmas porfelhő jelzi ottlétét. Az úton ellenséges bandatagok akarják kicsinálni főhősünket. Természetesen ehhez nekünk is lesz egy-két keresetlen szavunk, no meg a jó öreg pajszert sem lehet sokáig pihentetni. Az eredmény egy veszélyes kinézetű láncos buzogány, ami a későbbi harcok során fog jó szolgálatot tenni.

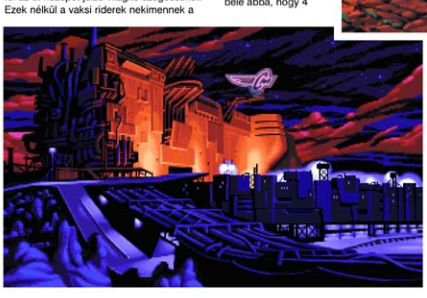
A továbbjutásunkat egy hatalmas szakadék nehezíti. A kerülőút túlságosan időigényes lenne, ezért egy gyorsabb, de jóval veszélyesebb módját választjuk az átkelésnek. Tudjuk, hogy egy veszélyes motoros szekta a közeli bányában vert tanyát, és szabadidejükben motoros rodeóval szórakoztatják egymást. A rámpa, amivel ezeket a mutatványokat végrehajtják nekünk is jó szolgálatot tehet. A titkos bejárat megtalálása nem okoz problémát. A rámpa ott is van a helyén, de a Cavefish-eknek nyomuk sincs. Miután rákötöttük az ugratót a horogra, pucoljunk el a barlangból. A kijutás nem is olyan egyszerű, mint gondolnánk ezért szedjük fel az út közepét jelző világító szegecseket. Ezek nélkül a vaksi riderek nekimennek a

sziklafalnak. Ezután következhet a nagy ugrás...

Az eredményt már csak a végleges verzióból tudhatjuk meg, mivel itt ér véget a demo.

A képek és a demo alapján mindenki maga döntse el, hogy igazam volt-e a fentiekben. A végleges verzió valamikor májusban kerül a boltokba és gyanítom, hogy nem lesz olcsó mulatság. A minőséget azonban mindenhol meg kell fizetni, és ebben a szakmában sincs ez másképp. Gondoljunk azonban bele abba, hogy 4 CD telis-tele adattal és zenével, mennyi munkába került ennek az elkészítése.

4 CD esetében még az sem éri meg, ha valaki felíratja magának, mert lehet, hogy rosszabbul jár, mintha megvenné az eredetit. A grafika és a zene mellett érdemes odafigyelni Ben hangjára is. Nem



sokan dicsekedhetnek ilyen kellemes basszus hanggal. Nekem nagyon tetszik a szükszavúsága és kimértsége. Sehol egy felesleges szó, egy nem odaillő mondat. Mindig csak annyit beszél amennyit kell. Sok ember (főképp a nőnemű egyedekre gondolok) példát vehetne róla. Sokkal kevesebb szöveggel megérthetnénk egymást. Nem akarom a képek elől elvenni a helyet, ezért itt be is fejezem ezt a kis ismertetőt. Kalandjátékosnak és shooter'em up rajongónak egyaránt figyelmébe ajánlom a hamarosan megjelenő minden idők egyik legjobb kalandjátékát, a Full Throttle-t.

Mocsy

Albion

INFO	
Formátum:	PC CD-ROM
Kiadó:	Blue Byte
Megjelenés:	Augusztus
Méret:	1 CD

A Blue Byte a változatosság kedvéért egy RPG programot jelentet meg az év második felében.

„Az Albion új, sajátos keveréke az eddigi szerepjátékoknak." – igéri a cég. Hmmm. Igencsak ingoványos talajra merészkedik az, aki létrehoz egy önálló életet élő világot, s a benne való kalandozást úgy próbálja megoldani, hogy megadja a játékosoknak az igazán sokoldalú, maximális élvezetet. A maximalista célkitűzéssel könnyű átesni a ló másik oldalára, azaz előfordulhat, hogy „ki sokat markol keveset fog". A Blue Byte neve azonban egyfajta garanciát jelent számunkra, hogy a sok ígéret nem csupán reklámtrükk.

Mert mit is ígérnek a preview képsorai; rengeteg küldetést, a felfedezésekért bonuszkalandot, álomszép és könnyen használható inventoryt, madártávlatú és 3D-s megjelenítést, ismeretlen civilizációkat olyan lényekkel, akik újabb küldetésekkel, ötletekkel és tippekkel színesítik kalandodat, szépséges átvezető screeneket, egyszerű kezelést. Egyszóval az Albion könnyen lehet, hogy mindannyiunk titkos álmának megvalósítása!

Albion. Egy egzotikus világ, melyben különös, ismeretlen bolygó vár felfedezésre; idegen civilizációk és néhány éppoly furcsa, de már megszokott kultúra. Bármikor szembekerülhetsz a veszéllyel és szokatlan rejtélyekkel! Szerencsére az akcióérzeket nem a „klikkelj minél gyorsabban" módszerrel oldották meg, hanem 3D-s képernyővel, ahol beállíthatsz mindent kedvedre.

Ez az a pont, ahol ismét érzékeny részéhez érünk egy RPG-nek, mert az se jó, ha iszonyú lassú és körülményes, de az sem, ha csupán ujjgyakorlat kérdése az egész! Ha minden igaz, az Albionnal elégedett leszel. Ráadásul különösen egyszerű kezelési rendszert készítettek a fiúk, hogy ne bonyolítsák túl az életedet! Csak annyit mondhatok, hogy majd meglátjuk!

Az Albion egy új csapat programja a Blue Byte-ban. A fiúk már „veterán" RPG készítők, eddigi jelentős munkáik között szerepelt a Dragonflight, az Amberstar és az Ambermoon. Emellett más típusú játékokat is készítettek (Lionheart, No Second Prize). Természetesen az Albion már minden eddigi tapasztalatuk felhasználásával készült, jóval kiforrottabbnak látszik, mint az említett programok. Erik Simon elmondása szerint megpróbáltak eltérni a megszokott, szinte futószalagon gyártott szerepjátékoktól. Nem akartak semmi „hagyományos" dolgot (elfek, dwarfok, orkok, stb.), inkább egy új, sosemvolt világot álmodtak. Nagyrészt az északnyugati kelta kultúra felhasználásával teremtették meg az álombolygót, Albiont. A történelemből kiragadott népet mintegy kétezer évig hagyták magukra az Újvilágban, hogy azután megkezdődhessen a kaland; a rosszfiúk megérkeznek – nem is lehet kérdéses, hogy honnan – a Földről! Jurie Hornemannal, a másik designerrel együtt döntöttek úgy, hogy kihagyják a játékból a karakterek szokásos tulajdonságainak a megváltoztatását – szóval NO karaktergenerálás! –, hogy igazán lényeges szerepet kapjon kivel indulsz útnak. Hogy az Albion mekkora siker lesz, még a jövő titka, az viszont biztos, hogy sokan várják azt a napot amikor a kész programot hordozó, csillogó lemezt betehetik a CD ROM-ba...

Mindez amit most leírtam reklámszövegnek tűnik csupán, s meglehet az is, hiszen a program még nem készült el. Ám ha szerencsénk van Erik, Jurie, Thorsten és Marcus nem okoz csalódást se nektek se nekem!

Lily

Baldies

Svala egyszer Dizzy, a tojások között a legnagyobb, ki teremté a sikert és a dicsőséget. Majd megszületének a tojásfejű emberek, az új kor hajnalának gyermekei, kiket kedvelék az istenek. S mivel atyai kezük által értelmes cselekedetekre birhatók vala, kiérdemelék nevüket. Ezennel az új faj neve lészen Baldies...

Melyik a kakukktojás a felsoroltak közül: Mega lo Mania, Settlers, Populous, Lemmings, Geneshia, Cannon Fodder? Ki tudja?!?!

A GameTek nem kockáztatott semmit, az említett stuffok sikerén felbuzdulva létrehozta a Baldies fedőnevű őrültet! Mert ez őrület, megszállottság vagy nevezzük ahogy akarjuk, a lényeg hogy a stuff valami olyat igér, amit nem hagyhatunk ki! Mert ugye, mennyire best volt annak idején a Mega lo Mania; a kutatásokkal, fejlesztésekkel, háborúkkal és győzelmekkel meg minden! Azután ott a nem is olyan régi Settlers, ahol humanoid lények népesítik be a lakható övezeteket, sajátságos népközösséget alkotva, majd megkezdődik a harc, a végső győzelemért, az egyeduralomért az ellenséges hódítók ellen vagy hódítóként... És mi volt a Populous?

A jó öreg Populous a maga idejében új játéktípust teremtett, melyben istenként irányíthattuk kegyeltjeink életét és ellenfeleink halálát, olyan élvezetes módon, hogy meg sem álltunk a 999. pályáig! A Lemmings pedig szintén egy olyan eredeti ötlethordozó, amit kár lett volna kihagyni! Az első rész sikere óta se vége, se hossza a folytatásoknak...

„Miért ne hoznánk létre egy olyan programot, amiben minden benne van, ami a népnek tetszik; stratégia, grafikai humor, móka és kacagás, változatosság, kaland, hóditás, történelem, egocentrizmus, győzelem és halál" – kérdezhették a Baldies megalkotói. Nos, a kérdés jogos; miért ne?!?!

A Baldies egy törzsét kell átvezetned a több mint száz pályán (Egyiptom, dzsungel, középkor, stb.). Gyűjthetsz és felfedezhetsz tárgyakat, s győzedelmeskedhetsz a legkülönbözőbb világokban. Minden Baldy csinálja a maga dolgát, amíg nem kap más utasítást Tőled.

Az új parancsok kiadásához először nyakon kell ragadnod a kiszemelt fickót, majd megadni neki, mit tegyen. Katonák, munkások, értelmiségiek, szóval a szokásos...

Természetesen érdemes tudósokat foglalkoztatni, akik a fejlesztést képviselik a játékban. Ez a kutatás kétoldalú, egyrészt a populáció növekedését segíti elő, másrészt a háborús kellékek tárházát bővíti. Felfedezheted akár a katapultot, sőt a helikoptert is!

No, de erről részletesebben majd essen szó a leírásban... Most csak annyit kell tudnod, hogy ha szereted a stratégiát, a háborút, s mindezek mellett nem veted meg a grafikai humort sem, akkor a Baldies lehet számodra a legújabb kábítószer!

Lily

Hogy jön össze a kővár, a szalmatető, Amon és a jégkunyhó? A válaszokat nyílt levelezőlapon küldjétek be a címünkre, s a jutalom nem marad el!

INFO		
	Formátum:	PC CD-ROM
	Kiadó:	Gametek
	Megjelenés:	Május
	Méret:	1 CD

Battledrome

INFO		
	Formátum:	PC CD-ROM
	Kiadó:	Sierra
	Megjelenés:	Megjelent
	Méret:	1 CD

Úgy gondolod vagy olyan jó, hogy te legyél a legjobb ? Van merszed belépni a Battledrome-ba ? Feszültség és várakozás lepi el az arénát... Mindenki az ellenséget keresi. A tét nagy, minden ami ebben a korban elképzelhető... Pénz és dicsőség. Minden HERC egyedül van. Egyszerre két harci monstrum egy arénában. A saját lábán csak az egyik mehet ki..."

Igen. Az Earthsiege után itt a Battledrome, a Dynamix Metalltech sorozatának a második tagja. Itt nem küldetések vannak, nem kell csapatokat irányítani, taktikázni, nem a csel számít (igaz nem árt). A puszta tűzerő, az erős páncélzat dominál. Nincsenek jó fegyvereid? Gyenge a pajzsod? Az egyik karodat lelőtték? Reménytelen? Igen az. Az nyer aki először lő, akinek jobbak a fegyverei. Nem lehet kegyelmezni. A harcterület behatároltsága miatt nehezebb dolgod van. Nem tudsz elmenekülni, hiába vagy gyorsabb. Nyerjél! Több pénzed van? Jobb fegyvereket, erősebb pajzsot, páncélzatot, jobb HERC-et vehetsz. Küzdhetsz a bajnokságban vagy akár kihívhatod a legjobbakat is, de ezek elleni győzelemhez ne fűzz túl sok reményt.

Hát igen. A Battledrome hozza az Earthsiege hangulatát, talán egy picit még dob is rajta a zenével. Mit szeretnél hard rockot, technot... intenzív, vad, a hangulathoz nagyon illő zene feszült légkört teremt az arénában (nekem a legjobban a techno tetszett). Az irányítás ugyanolyan mint az Earthsiege-ben.

Komplikáltnak tűnik? Nem az. Olyan amilyennek lennie kell. Külön mozog a torony a törzstől... másképp nem is lehetne igazi (nos ilyen az Iron Assault (márminit nem igazi)).

„Bent álltam egy torony mögött. Vártam. Tudtam, hogy mögém nem kerülhet ellenfél, mert nem voltam messze a faltól. Ekkor megjelent a rendezők kis perverz játéka, az a kis szar repülő... elkezdett rám lőni. Anyád! – nem birtam már a feszült figyelést és ráléptem egyszer... kétszer... sokszor. Elárultam magam. Megjelent az ellenség. Az egyik lábát húzta, mert korábban ellőttem. Jóval nagyobb volt nálam... és ekkor észrevettem... a feje fölött... mik ezek? Termonukleáris rakéták? Ekkorákat még nem láttam... és rám célzott... elkezdtem hátrálni... hátrálni? Rohanni! Hallottam a szervók sípolását... lőttem, lőttem, rakéták... a lézer... hatalmas robbanás... elsötétült a világ. Mi ez? Sötét van... milyen meleg... vér... saját vérem. Hát igen. Így utólag visszagondolva nem kellett volna a bajnokkal kekeckednem. Újabb kemény félév munka, mire egy normális HERC-em lesz. De legalább tanultam ebből..."

Ilyen lenne a Battledrome. Nagyon jó. Maga az aréna nem látványos, sötét van, ... kevés objektum látszik, de épp ezért a lassabb gépeken is jól fut. A HERC-ek nagyon szépen ki vannak dolgozva (texture map-esek). Az effektek nagyon jók, a zene... már mondtam, csúcs! Ha van egy haverod aki játszana ellened, szerezz egy modemet és mehet a harc.

„10 HERC gazdát keres. Hívja az 1-800-DROME-ot". Gigantikus fegyverarzenál áll a rendelkezésedre. Mit mondjak még? Szerintem nagyon jó!

Ahogy MacLeod, a hegylakó mondaná: „There can be only ONE!" (Csak egy maradhat!)

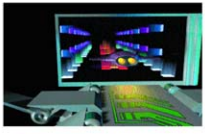
Mr.T.

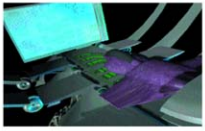
Pyrotechnica

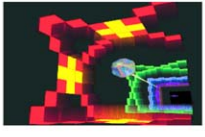
INFO	
Formátum:	PC CD-ROM
Kiadó:	PSYGNOSIS
Megjelenés:	Megjelent
Méret:	1 CD

A Psygnosis két új játékkal tört be a shoot'em up játékok világába. A Darker és a Pyrotechnica nem igazán a komoly gondolkodást kedvelők kedvéért készült. A CD-n található mindkét programról egy rövid kis demo. Senki kedvét nem akarom elvenni a most következő Pyrotechnica megnézésétől, de az az igazság, hogy nekem nagyon nem tetszett.

Nem is értem, hogy hogyan adhatta a nevét egy ilyen gyenge játékhoz a Psygnosis. A mostanában megjelenő hasonló jellegű programok közül talán a Descent-hez tudnám leginkább hasonlítani. Ezzel azonban mindennemű hasonlóságot kimerítettem. A Descent gyönyörű 3D pályáiból itt szinte semmi sem maradt.







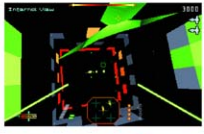
A tájékozódás szinte lehetetlen, az első 10 másodperc után úgy elkavarodtam, hogy csak a reset billentyű megnyomásával találtam ki a menübe. Nem vagyok ellensége egy jó kis lövöldözésnek, de azért ez nem 1995 első felének a színvonala. A másik dolog ami igencsak felháborított az a gépigény. Minimálisan egy 486DX33-at követel a gép 4MB RAM-mal. Ekkora gépen egy DOOM fut tökéletesen, nem egy ilyen silány valami.

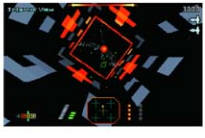
A kerettörténet sem egy olyan nagy durranás, de az még szóval elmegy. A nem is olyan távoli jövőben az információ a legfontosabb dolog a világon.

A galaxisokat felderítő kutatócsoportok felfedezték, hogy ősi csillagok szívében fejlett civilizációk felhalmozott tudását tartalmazó kapszulák rejtőznek. Ezek birtoklása dollárbilliókban mérhető vagyonokat hozhat a tulajdonosának. Egyetlen probléma akadt csupán. Az idegenek számítottak a fosztogatókra, ezért előre programozott robotok tucatjaival kell szembesználni a bátor vállalkozónak.

Egy ilyen felfedező út során esett csapdába egy kutatócsoport, akik egy különösen nagy értékű kapszulát akartak megszerezni. A cyborg védők azonban váratlanul megjelpték őket és így az egész csapatot beszorították egy barlangrendszerbe. Ebben a válságos helyzetben már csak a Netrunner-ek segíthetnek, vagyis mi. Pyrodactyl úrhajónkkal ki kell szabadítanunk az összes szorongatott helyzetben levő pilótát és biztonságos helyre kell vinni őket. A társaság által fizetett pénzért extra életeket lehet venni a szintek végén. Persze a különféle szinteken rosszfiúk tömkelege akarja megakadályozni a továbbjutásunkat.

Ezeket többféle fegyverrel lehet leszoktatni erről a káros tulajdonságukról. Háromféle lézer, rakéták, bombák és gránátok képezik az arzenálunkat. Szükség is lesz ezekre a fegyverekre, mivel közel tizenhatféle ellenfél tör az életünkre. Nem elhanyagolható a hajó védelmi rendszere sem. Az infra és radarirányítású raketák ellen is fel van szerelve. Ami persze nekem a legjobban tetszett az a pontrendszer. Minél többet és nehezebbet lövünk le, annál több pontot tudhatunk a magunkénak. És ha igazán nagyon ügyesek vagyunk, akkor még a score lista tetejére is felkerülhetünk.





No azt hiszem, hogy ennyi bőven elég lesz a Pyrotechnica nevű veszedelemből. Sikerült a készítőknek megcsinálni az év egyik antijátékát. Mit is mondhatnék ezek után, mindenki keressen magának egy másik lövöldözős örületet. Ezzel az anyaggal garantáltan idegeskedni fog. Kár ilyen játékokkal besározni a PC CD ROM játékok hírnevét.

Mocsy

USS Ticonderoga

Ez egy szimulátor (jól kezdődik). Miért gondolják a programozók, hogy szükség van szimulátorokra? Azért, mert javarészt olyan szimulátorokat készítenek, melyek olyan járművek, eszközök szimulációi, melyekkel akárki nem kerülhet kapcsolatba. Ez így is van, hiszen akárki nem lehet egy atom-tengeralattjáró fedélzetén egy ütközet közben. Meg akarjátok tudni, hogy nagyjából milyen érzés lehet a víz felszíne alatt 100 lábbal egy romboló vízibomba-támadását túlélni? Próbáljátok ki a ... szimulátort – hirdeti a felirat. A szimulációknak négy típusa van (szerintem):

– Azok, melyek csak a fanatikus szimulátor-rajongóknak tetszenek, mert a stratégiai része, műszerezettsége túlon túl is részletes, élethű és az ezzel járó „megpróbáltatásokat" egy hétköznapi játékos nem igazán viseli el.

– Azok, melyek megtalálják az arany középutat az élethű szimuláció és a közérthetőség között. Az elmét követelő stratégia mellett helyet kap az „eszeveszett lövöldözés" is, melynek nem csekély hangulata, látványa a géphez köti a játékost.

– Azok, melyek azért szimulátorok, mert nem kívülről látjuk a masinánkat, hanem „benne ülünk". Valami műszerfal-féleség van a képernyő alsóbbik részében, középen egy hatalmas ágyú, rakétavető, konzervnyitó... van, és elméink helyett inkább az ujjainkat dolgoztatjuk meg.

– És végül azok, amelyek egyszerűen rosszak, élvezhetetlenek, 0 %-osak...

Én személy szerint a második csoport rajongója vagyok. Szeretem ha az elmém is dolgozik, de nem kell elvesznem az „élethűség" rengetegében. Lehet, hogy ezért nem tetszett annyira a Ticonderoga (már a neve is csúnya, miért nem Morgó vagy Szundi...).

A USS Ticonderoga most jelent meg kint, hogy nem ártana egy rövid kis ízelítőt közölni róla.

A USS Ticonderoga egy csatahajó szimulátor. A demója, melyet volt

szerencsém szorosabban szemügyre venni mintegy 130 MB-ot „nyomott".

A játékmenet három részre osztható:

– Az első a mászkálás a hajón. Nagyon szép renderelt SVGA grafika jellemzi, az egész hajó alaposan kidolgozott. Az egyetlen bajom az volt vele, hogy lassú. Pedig a demo fel volt pakolva egy winchesterre. A hajó ilyen módon való bejárása elég hosszadalmas. Főleg azért, mert nagyon pontosan elkészített, minden mozdulat csak egy kis térváltozást idéz, a hajó kidolgozásának részletessége miatt. Pl. kimenni a hídról úgy, hogy nem nézünk meg semmit, hanem csak úgy „uccu neki", legalább 10 frame. Ez vinyóról is hosszadalmas volt, nem hogy CD-ről. Ez úgy érdekes (már akinek), hogy egyszer körüljárjuk a hajót, megnéztük, nagyon szép, sokat dolgoztak vele, majd megmutatom a barátomnak is... ennyi, majd pedig használjuk a billentyűket.

Ez a nagyon hasznos funkció azért lett beépítve, hogy aki kipróbálja, lehetőleg tetemesebb hajveszteség nélkül össza

INFO		
	Formátum:	PC CD-ROM
	Kiadó:	Mindscape
	Megjelenés:	Megjelent
	Méret:	1 CD

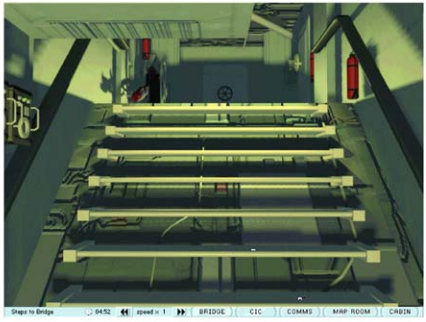
meg a Ticonderogás kalandot (a billentyűk a leírás végén (csak a demoé)).

– A második rész a kommunikáció a hajó személyzetével. Itt tudunk parancsokat kiadni, megbeszéléseket folytatni a stratégiával, az ellenséggel kapcsolatban. Egy intelligens menürendszer segíti ez irányú tevékenységünket.

– A harmadik rész a játék stratégiai része. Ide tartozik a radarkezelés, a rádiózás, a stratégia megtervezése, vagyis minden ami egy hadjárat során a hajón történik. Innen tudjuk a támadásokat indítani, akár a hajó helikopteres egységeit támadásra küldeni, a védelmet irányítani...

A Ticonderoga egy nagyon szép, nagyon részletesen kidolgozott szimulátor. Nagy a valószínűsége, hogy nagyon élethű is (sajnos még nem volt tapasztalatom valódi csatahajók vagy inkább cirkálók irányításában).

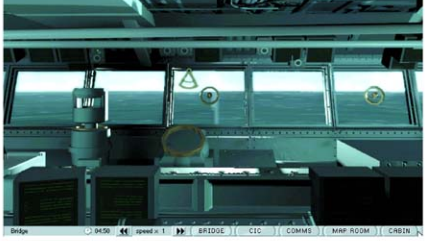
Azt talán csak egy igazi, fanatikus szimulátoros tudná megmondani, hogy mennyire jó. Nekem nagyon részletesnek



tűnik. Szinte minden a térképeken, a szobákban játszódik. Szó se róla így is lehet nagyon jó légkört teremteni, feszültséggel teli hadjáratokban részt venni. de ezt csak a fanatikusok érthetik, érezhetik. Lehet, hogy ez nekik készült? Én csak azt tudom mondani, hogy próbáljátok ki, ha tetszik játszatok vele, ha nem mutassátok meg egy fanatikus szimulátorosnak, ő majd eldönti milyen.

A demo során használható billentyűk:
F1 – Híd
F2 – Radarszoba
F3 – Rádiószoba
F4 – Térkép szoba
F5 – A kapitány kabinja
F7 – „Vezetés"
F8 – Sérülésjelző
F9 – Radarváltó
F10 – Kontrolpanel
1 – Radar minden célpontra
2 – Érzékelők
3 – Légitámadók
4 – Vízi-támadók
5 – Víz alatti-támadók
6 – A „hajóról"
7 – Ágyú
Tab – Helyszínváltó
Space – Tűz
S – Sebesség növelés
X – Sebesség csökkentés
D – Debug információ
Q – Kilépés (Debug)
Enter – „Ellenségváltó"

Mr.T.



Iron Assault

INFO		
	Formátum:	PC CD-ROM
	Kiadó:	Virgin
	Megjelenés:	'95 tavasz
	Méret:	1 CD

A Dynamix egy új lavinát indított el az Earthsiege-el, a gigantikus-harcirobotok lavinását. Igaz két program (az Earthsiege és az ebben a számban már említett Battledrome) még nem a világ, de várhatóan ezek sikerén felbuzdulva a többi cég is elkezd „gigantikus-harcirobot" szimulátorokat gyártani, de azoknak is valószínűleg az lesz a végük, mint az Iron Assaultnak.

A Dynamix két programja nagyon magasra állította a mércét mind grafika, mind hang és mind tartalom (?) terén. Ez az Earthsiege-klón (ez a legegyszerűbb elnevezés ezekre az utánzatokra) sajnos jóval alattuk marad minden téren. És ez még nem minden, úgy gondolták, hogy nem elég egy sikert (sikertelenül) újra feldolgozni, hanem keverjünk két sikeres programot és azokból készítsenek egy „újszerűt" (és iszonyatosan rosszat). Ez lenne az Iron Assault. Doom + Earthsiege a tizedik gyök alatt (egyenlő gyökér).

Digitalizált demó (silány de jópofa), digitalizált beszéd, a játék alatt digitalizált rádióadás, ami véletlenszerűen jön. Még jó is lenne, mert jópofa rádiós hatása van, de megszakad mint amikor „Igen főnök, értettem. Indulok! Krrk! Cssskl" Öt perc és legszívesebben már kitépném a rádiót a kis monstrumból és kidobnám a francba, annyit szórcság.

„Bocs kedves idegenek, kik lerombolni jöttetek szépséges, de szürke városunkat. A rádiók... ára idegesít. Csak egy pillanat. Kiszerelem ezt a szart... idő múlik (Take kalapács, darabokra ver rádió, nyom gomb, ablak le, eldob rádiómaradvány, húz minden zsinór maradvány, kidob minden zsinóraradvány, nyom gomb, ablak fel)... Köszönöm megtisztelő türelmeteket, látom meg is ebédeltetek. Ha úgy gondolják, akár folytathatjuk is a harcot. Forduljatok meg, és amíg tízig számoltok, én elfutok. Utána jöhettek. OK? Ne lessetek. Sziasztok!"

Szóval ez kész (mivel itt van előttem). Nem hiszem el, hogy valami ilyen igénytelen lehet. Egy kicsit erősen kritikus lélekkel el lehet mondani, hogy a Wolfenstein 3D sokkal szebb grafikával rendelkezik. Arról nem is beszélve, hogy sokkal eredetibb volt a maga idejében. Szegény „id"-sek forognak a sírjukban, pedig még meg sem haltak. A játék első ránézésre egy gagyi lövöldözős program, ami egy kicsit lassan megy (ez a „gigantikus-harcirobot" szimulátor hatás). Második ránézésre tényleg az. Olyan extrákról ne is álmodjunk, hogy külön mozgó torony... Egy „harci-robotnál"? Micsoda marhaság! Pozitívum például, hogy minden robotban másképp vannak a műszerek elrendezve... MICSODA? Lehet, hogy valami 0.000005-ös verziót láttam és ez a piacra kerülő programban már ki lesz javítva. Na jó, elég legyen a negatív kisugárzásokból! „Mondj valami jót is róla!" Jót? A menük tök átlagosak (a rosszhoz képest ez is jó), de az például kül, amikor kiválasztasz egy menüpontot, akkor a kép bele„zoom"-ol. Na, ez valami. Kárek egy bele'zoom"-olós menüt. Sőt. AKAROK!

Félre a tréfával... Sorry. Nem kellett volna ezt a Battledrome-mal egy újságba tenni, ott is mondjuk a Shareware rovatba, és akkor OK lenne. De ezért egyesek pénzt kérnek! „Haló... kop-kop-kop... van itthon valaki?" Erre a programra csak azt akarom mondani: „Dobd el és szerezz egy Battledrome-ot!" az anti-konzolos (vagy konzulos ?)

Mr.T.

PC CD
CLUB KoBaK

Játék-, felhasználói és shareware CD-k nagy választékával várjuk Tisztelt Vásárlóinkat!

Klubtagoknak 10% kedvezmény!

1024 Budapest, Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

Slipstream 5000

CD!	Formátum:	PC CD-ROM
	Kiadó:	Gremlin
	Megjelenés:	Május
	Méret:	1 CD

SLIPSTREAM 5000? Mond ez valakinek valamit? Nekem nem mondott semmit, amíg nem láttam a demóját. Semmi nagyobb hírverés, semmi korábbi talány-kiszivárogtatás. Itt van. És akkor mi van? „Az ECTS legjobb anyaga" – hirdeti a doboz. Nekem ez egy kicsit erős volt. Az egyetlen ötletes dolog (szerintem) a dobozа,... izé a zacskója. Egy olyan hányó zacskó-féleség, mint ami a repülőkön található, jópofa szöveggel. Idézem: „VIGYÁZAT! Slipstream 5000! Lehet, hogy émelygést vagy egy betegség tüneteit fogja érezni... Játsszon a demóval, érezze a sebességet... Ha kell, hányjon a zacskóba (a félelmetes kanyarok miatt)..." Na szóval ez elég morbid, de Cool ötlet volt. Mondhatni egyedüli.

Gondoltam jó, nézzük meg, lehet, hogy valami jó fog kisülni belőle. Hát nem tudom... Én nem estem hasra tőle. Jópofa, gyors, konzolos utánérzete van... de amúgy semmi (legalábbis szerintem). „Jól van öcsi, de mi ez a „slipstream 5000"...

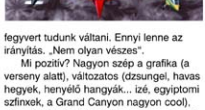
„A „slipstream 5000" egy .. repülős Ridge Racer (erős túlzással mondhattam volna Out Run-t is). Van egy kis repülő, benne vagy, repülsz vele, ha rád jön az 5 perc lelősz néhány pofátlan alakot, akik megelőztek, beérsz a célba, 4. lettél, még egy kör...

Ok, mindenki falnak ment, elfogyott a rakétád, első vagy, beérsz, győztél. Kész, új pálya. Ugyanolyan, csak több a kanyar és minden havas, nem a Grand Canyon falai, hanem jéghegyek között repkedsz... Szerintem nincs hangulata.

Nem tudom... ez lenne az ECTS legjobb anyaga?

... anyaaaa, eladom a gépem és veszek egy Sony PSX-et a Ridge Racer kedvéért (e-sze-ve-szett!!). A „nagyképűek" nem szó erre! Őszintén mondva nem éreztem semmit, amikor játszottam vele... bocs, éreztem, hogy ki kell kapcsolni a gépet és ennyi.

A grafika a verseny alatt szép, gyors... amikor nincs verseny, szerintem elég gyerekes. A repülőgépek olyanok mint a Macau-i matchboxok (a fiatalabb korosztály kedvéért: azok a kis autók amiket tök jól lehet toligálni és egymáshoz vagdosni), semmi, ami arra ösztönözne, hogy 5 percnél tovább üljek előtte (aki ugyanezt gondolja a Ridge Racer-ről az üljön le vele egyszer játszani (ha lesz alkalma), higgyetek nekem, én elég anti-konzolos vagyok).



Back to slipstream 5000. Az irányítás a kurzor gombokkal történik. A „space" gyorsít, fék nincs. Ha elengedjük a „space"-t, akkor szépen elkezd lassulni a gépünk. Az „enter"-rel tudunk lőni az aktuális fegyverrel, az „s"-sel pedig fegyvert tudunk váltani. Ennyi lenne az irányítás. „Nem olyan vészes".

Mi pozitív? Nagyon szép a grafika (a verseny alatt), változatos (dzsungel, havas hegyek, henyélő hangyák... izé, egyiptomi szfinxek, a Grand Canyon nagyon cool), végül is jól irányítható... de sajnos nem túl hangulatos. Akik bírják ezt a stílust, azok próbálják ki, valószínű, hogy tetszeni is fog nekik... nálam ez nem jött be.

Mi kell ahhoz, hogy kipróbálhassuk? Először is végy egy 486-os alaplapot, tűzdeld meg 4 Mega Rammal, szóri rá minimum egy SoundBastard-ot, végy egy CD-ROM-ot is (igaz, lesz lemezes verzió is). A kettő elegyéből egy hangulatos rendszer épül fel, amivel a slipstream 5000 meg is elégszik. Let's go sleapstrimin'!

Mr.T.

Warriors

A Mortal Kombat sorozat hatalmas sikere után gombamód jelennek meg a verekedős játékok. Ezek minősége egyik esetben sem éri el azét, de a próbálkozásoknak nincs vége. A Mindscape gondozásában jelenik meg egy új beat'em up, amely végre egy kis színt visz az ilyen kategóriájú játékokba. Na nem azt mondom, hogy meg fogja verni a Mortal második részét, de néha kell egy kis változatosság.

A történelem legnagyobb harcosai lettek megidézve a Mester által, egy titokzatos szigetre. A tét hatalmas, csak a győztes térhet vissza saját idejébe a nagymester címmel. Tíz különböző harcos közül választhatunk, akik a Föld történelmének legismertebb koraiból lettek kiragadva. Csak az összeszólt bajnok hívhatja ki a Mestert, aki az egész versenyt kitalálta.

A tíz harcos közül öt rendelkezik valamilyen fegyverrel, és csak rajtunk múlik használjuk-e azt.

11 gyönyörűen megrajzolt háttér előtt folynak a küzdelmek, a demoban egy középkori kapu előtt kell összemérnie a tudását két embernek. Az egyik egy kínai hölgy, akit a shaolin szerzetesek neveltek fel és avattak be a kung fu művészetébe. A másik egy brutális bandavezér, aki New York utcáin szerzett magának hírnevet baseball ütőjével.

Három nézet közül választhatunk a küzdelmek során. Az egyik a már hagyományos oldalnézet, a másik kicsit felülről mutatja a csatát. Ez egyébként bármikor változtatható a harc alatt.

A harmadik nézőpont egy nagyon távoli és kicsi képernyőn mutatja a bunyót. Gyanítom, hogy ez a nézet SVGA, a többi sima VGA. Remélem ez az első lépcsőfok az olyan játékok készítésében, melyek már sikerrel felvehetik a harcot a Virtual Fighter-szerű alkotásokkal.

A grafika és a zene is profi módon van kidolgozva. A kézel rajzolt SVGA háttereket és karaktereket remekül kiegészíti a CD-ről szóló heavy metal zene, ami több mint 56 perces. Természetesen minden pályához különböző zene dukál. A végleges verzióban megismerkedhetünk a többi harcossal is. Ezek között lesz római gladiátor, egyiptomi papnő, amerikai tengerészgyalogos, sőt még egy a földtörténeti középkorból származó hüllőszerű lény is, aki leginkább egy raptorra hasonlít. Játszható karakter lesz még egy zulu harcos, egy indián törzsfőnök és egy kegyetlen druida is. A látott képek alapján mindegyik szereplő grafikai kidolgozottságára nagy hangsúlyt fektettek. Egy speciális menüből többféle cheat opciót is kiválaszthatunk. Meg nem erősített hírek szerint még véres üzemmódot is beépítettek, szóval az MK2 brutális jeleneteihez szokott játékosok sem fognak unatkozni.

Három rejtett karakter is boldogít a játék során. A legjobban a kertitörpe néz ki, de nem akármilyen küzdelem lesz az, mikor egy Playboy nyuszi aprít fasírttá. Egy profi kosárlabdázóval is összemérhetjük a tudásunkat és a küzdelmekből nem maradhatott ki egy Pókember-szerű kreatúra sem. Minden harc elején beállíthatjuk az ütésünk erejét is. Sajnálatos módon nem lehet átdefiniálni a billentyűzet-kiosztást, pedig az nagyon sokat lendített volna a dolgon. A bevezető és záróképsorok a klasszikus rajzfilmek stílusában fog elkészülni. A körítés tehát megvan, de lássuk milyen is a lényeg, vagyis a harc.

Nos igen, itt kezdődnek a komolyabb problémák. A harcosok mozgása korántsem olyan kidolgozott mint a Mortal-ban. Számomra egy kicsit kaotikusnak tűnt a böszme ugrálásuk és

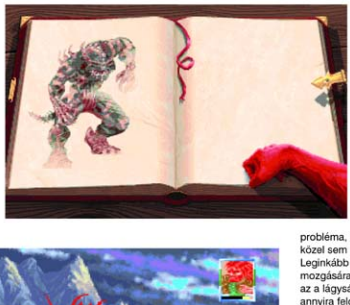
INFO	
Formátum:	PC CD-ROM
Kiadó:	Mindscape
Megjelenés:	Június
Méret:	1 CD

vagdalkozásuk. Nyoma sincs egyelőre a jól átgondolt támadásoknak és védekezéseknek. Összesen kétféle támadást tudunk végrehajtani. Az egyik egy ütés, a másik egy rúgás. Ezt a két dolgot kell kombinálnunk a mozgás billentyűkkel és így hozhatunk elő speciális mozgásokat. Nem szabad azonban elhallgatni a program erényeit sem. Nagyon tetszett például az a lehetőség, hogy kiverhetjük a másik kezéből a fegyverét. Ez nagyon feldobja a harcot. Persze az elejtett fegyvereket fel is lehet szedni. Nézzük a leglátványosabb elemeket, a speciális mozgásokat.

Minden karakter rendelkezik valamiféle pszi energiával, amit a képe alatti csík jelöl. Ennek felhasználásával tudunk vicces dolgokat véghezvinni. Nagyon tetszett ez a megoldás, még jobban megcsinálták, mint a Mortal-ban. Ott akárhány speciálist megcsinálhattunk büntetés nélkül. Itt nem lehet még nélkül használni őket, idő kell míg újra lesz elég mentális erőnk. Meatball például előszeretettel használja a könnygáz spray-t és a benzines palackot. Szorult helyzetben pedig az ütőjével kőkemény labdákat ló felénk. Persze Zia-t sem kell féltenünk. Sikolyával megdermeszti az ellenfelet és pár másodpercig azt csinál vele amit csak akar.

Kellemes, amikor egy kézen átfordulás alkalmával fejberúgja az ellenfelét vagy mikor egy hatalmas vízoszlopot enged a másikra.

Még valamit nagyon ötletesen kitaláltak a készítők. A háttér tárgyait bevonták a játékba. Itt van például a Kapu pálya. Az itt található kampóra fel lehet ugrani. Ekkor egy kézzel csimpaszkodunk rajta és rugdoshatjuk is közben az ellenfelet. Jól ki is lehet szúrni azzal aki ezt a taktikát választja. Egy vízoszlop segítségével sikerült felakasztani a horogra Meatball-t. Kellemes látvány volt amint ott tekergett. A végső verzió valamikor nyár elején kerül a boltokba. Nagyon várom a megjelenését, de nálam nagy valószínűséggel csak a második helyet fogja elfoglalni ebben a kategóriában. Az ötlettel és a külalakkal nincs is semmi probléma, de a szereplők mozgása az közel sem annyira jó mint az MK2-ben. Leginkább a Street Fighter széria darabos mozgására emlékeztet. Nincs meg benne az a lágyság és finomság, ami az MK-t annyira feldobta. Ezenkívül nekem nagyon hiányoztak a befejező mozgások. Nem mintha annyira ki akarnék végezni valakit, de egy-egy látványos finishing move nem ártott volna. Összegzésképpen nincs rossz véleményem az egészről, de néhány dolgot mindenképpen változtatnék rajta.

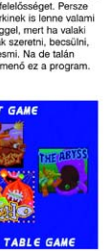


A mozgás az, ami leginkább piszkálja a csőrömet. Nem okultak a programozók a Rise of the Robots bukásából. Ott is a béna ugrálás okozta annak a gyönyörű programnak a vesztét. Nagyon remélem, hogy itt nem így lesz. Túl sok jó ötlet van benne ahhoz, hogy elfelejtsék.

Mocsy

Psycho Pinball

Egy játék flippermániás pszihopatáknak! Most már van ilyen is! A Code Masters magára vállal minden felelősséget. Persze nem hinném, hogy bárkinek is lenne valami problémája ezzel a céggel, mert ha valaki ilyen jót csinál, azt csak szeretni, becsülni, tisztelni lehet, meg ilyesmi. Na de talán nézzük, mitől is olyan menő ez a program.



A játékban 4 asztal van, ami általában már így szokott lenni. A különbség az asztalok minőségében van. Egyszerűen annyira jók, hogy az már szinte túlzás. Szinte hihetetlen mennyiségű apró ötlet, poén van a pályákon elrejtve, hogy az ember azt mondhatja, ami sok, az sok! Ez a négy asztal a Wild West (A már ismerős vadnyugati ihaj-csuhaj durrognak a fegyverek, keménycsizmás fiatalok, söröspultok, kocsmai verekedések, stb.), The Abyss (A tenger mélyére egy kis luxustúra – kagylókkal, polipokkal, vulkánkitörésekkel), Trick or Treat (Egy kis horrorszerűség, titkos kamrák, koporsók, 3 labdás multiball, szellemek, meg hasonlók), és az egész egy őrületes asztalon összekavarva (Amolyan vidámpark szerűség), meg saját apróságokkal megtűzdelve, Pycho néven (Szinte kiri a főmenüből ez a pálya), kérem ez itt a Kánaán!!!

Egyébként a Pycho pálya titka, hogy innen a labda kellő helyekre belövésével eljuthatunk a többi pályára is, és lényegében bonus-játékot játszhatunk, mind a másik három pályán, egy labda erejéig. De persze ez nem megy egy lépésből, több dolgot kell megcsinálni, de végül is megéri szenvedni, mert először is rengeteg bonus, másodszor meg maga, hogy EGY játékban egyszerre NÉGY-el is játszhatunk! Nomeg azok a vadító, zoom-olós pörgetős-forgatós átvezető animációk...

A program több fajta billentyűzet-beállítást is tartalmaz az ínyenceknek, úgyhogy akinek eddig valami problémája volt ezzel, az most kielégülten mosolyoghat, a programozók jó gyerekek voltak és segítettek (A kilövésnek is van külön gombja). Összesen 8 (!) játékos játszhat egyszerre, ami elég nagy bulikat sejtet. A különböző pályák teljesen eltérőren vannak felépítve, mind egy-egy külön csoda, mindnek megvannak a saját poénjai, de ezekből annyi van, hogy az embernek soha nem lesz hiányérzete.

A különféle golyócsapdák bár nehezen érhetőek el, de ELÉRHETŐEK, szóval aki eleget gyakorol, az biztos, hogy eléri a célját. Vannak olyan feladatok is, amik csak több lépéssel hozhatók be, ezeket a lépéseket a gép az alsó kijelzőn szorgalmasan kiírja mindig. Plusz a játékban vannak a pályákon kisebb játékok, amikkel megintcsak az alsó kijelzőn játszhatunk. Mikor először megláttam ezeket (Sikerült eljutni idáig), teljesen leesett az állam, hogy ilyen nem létezik, meg micsoda agy, aki ezt kitalálta, de aztán kiderült, hogy ilyen már van a játéktermi flippereken is, szóval nem kizárólag a programozók ötlete volt, de azért így is óriási poén.

Ez minden pályán más és más, amolyan helyi jellegzetesség. Például a Wild & West-en blackjack-ezhetünk, az Abyss-on összehalászhatunk egy pár millió pontot, ha

elég ügyesek vagyunk, a Trick or Treat-en szellemekre vadászhatunk és egy kis dallamot visszajátszva (1, 2, 3, 4-es gombok) kinyithatjuk a kriptát, újabb 2 milliókat kaszálhatunk be vele (Többet még soha nem sikerült kapni rá), a főpályán, a Pycho-n pedig szkanderozhatunk, de akár itt-a piros-ozhatunk is! Na, szerintem ilyen

még nem volt a számítógépes flipperek történetében! A játék sebességét csigalassútól a pycho-gyorsig állíthatjuk.

A leglassabban még gyerekjáték rekordokat dönteni, viszont ezt az ember elég gyorsan elunja. Arra ez a sebesség nagyon jó, hogy kitapasztaljuk a pályák apróságait. Ellenben a pycho beállításnál még a legprofibb őrültek is tőkéthetik a gatyájukat. Aki itt összezsed egy pár milliót, az a játéktermek istenének acímére is nyugodt szívvel pályázhat. De egyébként e kettő véglet között rengeteg van még, úgyhogy biztos, hogy minden lelkes játékos talál magának egy alapszintet.

A program grafikája talán első látásra elég szokatlan lehet, ez a felbontásból ered,

INFO		
	Formátum:	PC CD-ROM
	Kiadó:	CodeMasters
	Megjelenés:	Május
	Méret:	1 CD

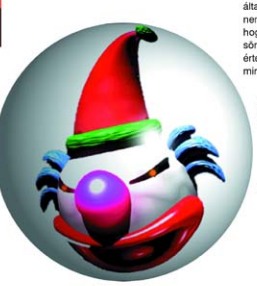
aminek a lényege, hogy a képernyő 320 x 400 pixelből áll (Tall Res.). Ettől kicsit úgy néz ki az egész, mintha szét lenne húzva a képernyő, de így minden sokkal jobban látható, az összes apróság, amit a grafikusok beletettek tökéletesen kivehető. Ha valakinek nem bírná a gépe ezt a felbontást, az sima VGA-ba kapcsolhatja, esetleg a zene és a hangok minőségét is leveheti. Általában minden pályán van multiball lehetőség, bár igazán kiemelten a Trick or Treat-en van, ahol a Multiball egyben egy óriás bonus játék is (itt egyszerre 3 labdával játszhatunk!!!). És multiball közben nem romlik a minőség, semmi remegés, és az áttekinthetőség sem veszik el (A program a képernyő legaját mutatja).

A játék scrollozása nagyon jó (Egy DX2/66-os gépen, Stealth 24-es kártyával is

tökéletes). A labda színe nekem nem mindenhol tetszik (Pl. az Abyss-on kékeszöld), de a mozgatása nagyon profin van megoldva, ügyhogy ez csak lényegtelen apróság. Mint már mondtam, a játékba tett célok sok gyakorlással elérhetőek, szóval a játék nem túl nehéz, de nem is túl könnyű, úgyhogy senki ne számítson holmi sétagaloppra, hogy csak besétál és már meg is nyerte a játékot...

Sok gyakorlással viszont bárki bármit elérhet (Nekem eleinte az Abbys volt a kedvencem, mert ez a legegyszerűbb, de aztán rájöttem, hogy a kicsit nehezebb, de százszor annyi lehetőségű pályákkal érdemes inkább szórakozni). A képernyő

alján levő kijelző nagyon hangulatosan meg van csinálva, teljesen úgy néz ki, mint a valódi flippereken, led-szerű. A grafikusok a pontszámtól és eseménytől tök független animációkat is csináltak, ezek nagyon megdobják a játékot.



Természetesen ha sikerül valami csapdába be vagy rámpára felíöni a golyót, akkor viszont óriási show-t láthatunk. Ezen a kis kijelzőn mennek a nem-flipper játékok is, mint a szkander, itt a piros, blackjack, stb. A játék vége után, ha nem vagyunk türelmetlenek és nem nyomkodjuk őrült módon az Esc-t, mert látni szeretnénk, hol állunk a ranglistán, van egy-egy baromi

ötletes animáció, de ezt mindenki nézze meg saját maga, inkább nem is mondok semmit.

A zenéje pedig megintcsak a zsenialitást súrolja, minden pályához külön örületet írtak, ami tökéletes játékterem hangulatot ad a játéknak, és elég változatos ahhoz, hogy akár órák után se unja el az ember.

Összefoglalva, ez a flipper egyszerűen a legjobb mostanában, nincs, ami verné, mind a grafikájában, mind az apró ötleteiben, mind a játszhatóságában, szóval általánosságban szinte maga a tökély. Amit nem csináltak már meg a készítők, az az, hogy az embernek magának kell hoznia a sört, de ellenben egy darab pénzt se kell érte fizetni, és talán még jobb is egy kicsit, mint a játéktermi gépek.

Aki szeretne egy jót szórakozni, és nem ódzkodik egy kis labdaütögetéstől, annak nem hiányozhat a polcáról... és a TILT PINBALL (A játékos szemszögéből látjuk az asztalt! – Virgin termék... lesz) megérkezéséig egyértelmű, mivel fog játszani az ember, mert ez most magasan a legjobb!!!

Andrej

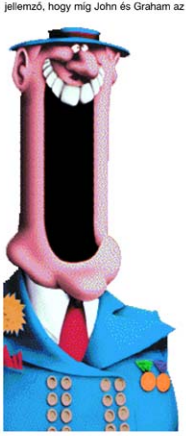
Monty Python

PRESENTS

1970-ben Anglia romokban hevert. Az utcákat turisták járták, közöttük sok magyar is volt (nem az utcák között). And now for something completely different. (És most következzék valami egészen más.) Az angol abszurd humor és a Monty Python kedvelőinek örömére végre kijött egy olyan Multimédiás CD, ami tömve van kedvenceik válogatott őrültségeivel. Visszatérve a bevezetőre, talán sokan emlékeznek még a tisztátalan magyar mondattár című MP jelenetre, melyben legnagyobb örömünkre néhány pillanatra kis hazánk egyik polgára is színre lépett.

Nem hiszem, hogy annak idején John Cleese, az ominózus jelenet szerzője gondolta volna, hogy több mint két évtized elteltével Magyarországon is ismerté, sőt sokak kedvencévé válnak. Mivel a CD-n az összes létező MP alkotásból visszaköszön valami, jónak láttam egy rövid, talán sokak számára hasznos bemutatót írni az abszurd humor nagymestereiről.

Voilla: Az egész valamikor 1969 nyarán kezdődött, mikor is öt egyetemista angol srác tele önbizalommal összeállt és elhatározták, hogy készítenek egy humoros tévésorozatot. (John Cleese, Terry Jones, Graham Chapman, Eric Idle, Michael Palin.) A csapat intelligenciájára jellemző, hogy míg John és Graham az



oxfordi egyetemre jártak, a többiek Cambridge-ben tették ugyanezt. Hamarosan csatlakozott hozzájuk Terry Gilliam az amerikai származású animátor. Sokáig tanakodtak, vajon mi legyen a sorozat címe. Végül Monty Python Flaying Circus-a mellett döntöttek a következők miatt: tudomásunk szerint senkit nem hívtak Monty Python-nak, a sorozatnak pedig semmi köze nem volt sem a repüléshez sem a cirkuszhoz (logikus nem?).

A harminc perces mini show-k hamar népszerűek lettek, köszönhetően a szerkesztők nagyszerű tehetségének, az általuk megalkotott stílus újszerűségének. Összesen 45 epizódot forgattak, mindegyikre a szokásos intelligens kicsapongás volt a jellemző. Mivel igen sok jó, sőt zseniális ötletük volt ami időhiány miatt nem fért bele a tévéadásokba, több mozifilmet is forgattak.

Ezekben aztán igazán szabadjára engedhették az alkotói képességeiket, az eredmény pedig olyan hihetetlen megaélvezet lett amiről senkinek sem

szabad lemaradni. Éppen ezért nézzük meg őket sorjában:

AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT(1971): Ez még nem önálló történet, a TV sorozat első 26 részének legjobb jeleneteit láthatjuk, átdolgozott formában.

MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL(1979): Monty Python és a szent kehely, ezt nálunk Gyaloggalopp néven vetítették a mozik. Ha lehet egyáltalán ilyesmiről beszélni, ez Jones-ék pályafutásának a csúcsa, szinte hihetetlen, hogy mit hoztak össze benne. A történet Arthur király legendáját dolgozza fel, valami iszonyatos mennyiségű hülyeséggel vegyítve. Bár általában a csoport alkotásait nem engedik szinkronizálni(az eredeti hatás miatt), a Gyaloggaloppnál dicséret illeti a magyarokat, minden szereplő hangja stílusos, tökéletes az összhatás.

Egyszerűen lehetetlen megunni én kb. 50-szer láttam, de az abszurd humor ilyen varázslatos előadásmóddal párosulva 51-szerre is élvezetes marad. Ha netán akad még olyan földi halandó aki nem látta volna, sürgősen pótolja ez irányú elmaradását, hiszen minden tekintetben egy igazi alapfilmmel fog gazdagodni. (Manapság minden igényesebb videotékából kikölcsönözhető, bár nem egy „jó kis“ szappanopera péntek estére, de azért bátran ajánlom az egész családnak.)

INFO		
	Formátum:	PC CD-ROM
	Kiadó:	
	Megjelenés:	Megjelent
	Méret:	1 CD

LIFE OF BRAIN(1981): Brain élete címmel a mai napig játsszák az eldugottabb mozik. Majdnem olyan jó mint a Gyaloggalopp, a szokásos humor felsőfokon.

MONTY PYTHON LIVE AT THE HOLLYWOOD BOWL(1982): Hollywoodban készült élő „koncertfelvétel". Olyan angolul jól beszélőknek ajánlom, akik járnak mostanában Londonországban, ugyanis csak ott szerezhető be. (Sakman hozhatott volna, de ő inkább négy fontos nyakkendőket vett, c'est la vie.)

THE MEANING OF LIFE(1983) Az élet értelme, bár az utolsó filmjük, számomra súrú homály fedi a kilétét, amint meg tudok valamit róla, ígérem megosztom veletek.

A csapat 1983-ban felbomlott, úgy érezték, minden olyan dolgot amit így együtt akartak azt megcsinálták. Nem kevés ez ha figyelembe vesszük, hogy a fentieken kívül kiadtak 9-10 nagylemezt (Galla Miklós és a Hollószínház jóvoltából néhány dalt már mi is hallhatunk), ezenkívül napvilágot látott három Monty Python könyv is.

Szerencsére a felbomlás után a team tagjai nem tétlenkedtek, ennek eredményeképpen különböző szóló projektek születtek, melyek színvonala sokszor megúti a MP alkotások magas mércéjét. A két legjelentősebb talán A hal neve Wanda (John Cleese, Michael Palin),

illetve az Erik a viking (Terry Jones, John Cleese.)

A 45 részes tévéshow-t nemrégen vetítette a magyar televízió, s bár eléggé lehetetlen időpontban kezdődött (este 11 és 12 között, ráadásul csak kéthetente, akkor se mindig), tudtommal igen sokan látták. Én bizom abban, hogy ezt az egészet szervező Miklósék javaslatát elfogadják, és hamarosan egy koraibb időpontban megismétlik az egészet.

Nagyjából ekkor jelent meg a páncélos lovag kezében a csirkével, mintegy figyelmeztetőleg, hogy most már a „játékról" is kéne írnom valamit. Ám legyen.

A CD-t a 7th Level jelentette meg, és amint látjátok bőven volt miből összemixelniük, hogyan töltsük el teljesen hasztalanul az időnket. Először arra gondoltam, hogy pusztán digitalizált videofileokat találok a CD-n, szerencsére dicséret illeti a kiadókat, hiszen ennél azért jóval többet hoztak össze. Annak idején az animokért felelős Terry Gilliam ismét nagyot alkotott, az egész külcsín az ő keze munkája.

Természetesen azért a legjobb jeleneteket megnézhetjük a TV room-ban, csak ki kell választanunk a nekünk tetszőt (kétszer kikkeljünk rá a listában), és máris megelevenedik a képernyő. Egy kis ízelítő az átdolgozott jelenetekből: nudge,nudge, zsarolás, fejreütő show, Csajkovszki, papagáj-jelenet, and more...

Nem kevesebb mint 30 jelenetben gyönyörködhetünk, sajnos az átdolgozás során gyakran leröviditették őket, a CD tárolókapacitásának limitáltsága miatt. Azt, hogy a CD minőségű hangok mit jelentenek senkinek nem kell ecsetelnem, nem semmi ötlet, hogy akár karaoke-t is énekelhetünk az ismertebb dalokra.

Szerencsére éppen egyedül vagyok, így vidáman próbálkoztam a Mindig az élet fényesebbik oldalát nézd című very happy song-gal. Háát van még mit gyakorolnom, ezt ajánlom nektek is. Egyébként az egész lemez eléggé kusza, a rajzokra klikkelve minden megelevenedik, beszél, táncol, vagy csak egy óriási broaf-ot hallunk, majd egy sorry-t.

Kezdés után a pódiumom mellet az agyat (minden) választva hat különböző helyszínre juthatunk: a loonatorium, Corridor, Exploding TV room, Portrait Gallary, the Stage, Brain. Itt aztán játszhatunk fejreütősdit, nézegethetünk igen furcsa képeket, lövöldözhetünk apró chicken-ekre, meg még egy csomó

elképzelhetetlen baromságot művelhetünk/hallhatunk. Nem hiszem, hogy az egésznek lenne valami konkrét értelme, egyszerűen egy jó móka az egész. Találunk a CD-n még egy Desktop Pythonizer nevű programot, ezzel a Windows-unk kinézettét tizájnolhatjuk át (dizájn center).

Mindenhova csirkéket, rendőrfejeket, MP emblémákat meg egy halom idióta ikont kreálhatunk, igazi megszállottak elmondhatják, hogy itt van már a Kánaán.

A CD GURU-n található demo egy kis ízelítő ebből a Multimédiás örületből, egyébként az egészről az a véleményem, hogy nagyon el lett találva. Némi angol nyelvtudás persze szükségeltetik hozzá, de cserébe garantálnak jót fogunk szórakozni.

Ráadásul kikapcsolódásnak sem rossz rohanó világunkban.

És most következzen valami egészen más: THE END

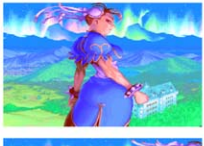
(Mega thanks for Miklós Galla the information!) Csongor and The cat confused Ltd.

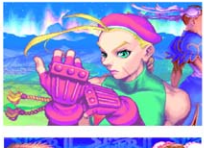
Super Street Fighter II TURBO

INFO	
Formátum:	PC CD-ROM
Kiadó:	Gametek
Megjelenés:	Május
Méret:	1 CD

Ez is megjött. Mert ha már van Mortal Kombat II, akkor hogy ne lenne SSF2T?!?! Kicsit unottan tettem be a CD-t. Installált hatszáz órát, amit türelmesen kivártam, aztán elindítottam a programot (mert az ember ugye mit várjon egy halálbandzsa átirat folytatásától). És teljesen meglepődtem! A hangfalakból brutálisan tört elő a zene, a képernyőn meg már ment is a csodás, játéktermekből sokaknak ismerős intro.

Szóval eddig elég megragadó volt (egyébként úgy tűnik, hogy szabvány lesz a CD-s zene CD-s programokon – lásd Infernóhoz Alien Sex Fiend –, ami nagyon szimpatikus, mert először is jobb a minőség, az ember normál CD-n is meghallgathatja és így legalább a zene is jobb lesz). Aztán egy kis töltögetés után elindult a játék, de csak a demoja, így én nem játszhattam vele, de nézni is jó az ilyet.





Én nem tudom hogyan, de megemberelték magukat a programozók a múltkori falsmunka után, és végre minőséget adtak ki a kezükből. A grafika csodálatos (a sárga sincsen túladagolva), gyors, de teljesen folyamatos...

Egyszerűen teljesen letaglózott, mikor először megláttam ott mozogni az ellenfeleket (megszokott módon Ryu és Ryu voltak az ellenfelek). Lenyűgöző! És eszembe jutott, hogy van a demo-ban egy sovány játszási lehetőség is. Mint kiderült, ezt az Insert gombbal lehet elindítani.

Még a demo installálásakor lehetett választani 2, 4 vagy hat gombos joy-t vagy joypad-et, amiket én egyelőre nem igazán tudtam használni. Persze lehet amiatt, hogy ez csak a demo. A billentyűzeten 3 ütés, 3 rúgás van, akár 2 player is lehet (elfér a billentyűzeten). Van viszont már most egy-két probléma, például a hangkártya-támogatás. Ez a Soundblasteren túl nem sokkal többre korlátozódik,... például a Gravis tulajdonosok már előre is szívhatják a fogukat, mivel nekik nincs választási lehetőség.

Marad az SBOS. Ami meg köztudottan nem igazán akar elindulni sok programmal. De végül is ezen túl lehet jutni, és a CD-s zene kárpótol minket a kimaradó hiper-hangeffektekért (összesen 4 szám van rajta). Aki ismeri az automatát, az már ismeri az embereket, de aki még csak most kezd ismerkedni a játékkal, annak egy kis bemutató.

A játék 16 emberéből 8-at tesz ki az eredeti felállás. Ezek: Ryu, Ken, Blanka, Zanglief, Chun-Li,... stb. Ehhez jön még a négy főellenfél, és 4 teljesen új karakter. A demo-ban csak Ryu-val vagy Chun Li-vel lehet lenni, de ez csak az én problémám, azt hiszem, mivel aki megszerzi a teljes verziót, az azzal lehet kényére-kedvére, akivel csak akar lenni. Egyébként az előbb néztem meg még egyszer a programot és feltűnt, hogy annyira azért nem folyamatos, de már így is eszerint jobb, mint a Street Fighter II.

A zenéje egyébként bár nem egy nagy durranás, de a játékhoz tökéletes, meg egyébként is, ez a játék nem egy legendának készült (legalábbis szerintem – persze lehet, hogy a készítők annak szánják), úgyhogy nem is baj, hogy nem valami szent-nagy-neves zeneszerzőt kértek meg, hogy írjon hozzá illő zenét. Szóval a zene és a program tökéletesen illik egymáshoz.

Egyszóval, aki nem szereti benyomatni a 20 Ft-osait az automatába pár perc élvezetért, és hajlandó engedni egy kicsit

a színvonalból, plusz szeret kellemes zenét hallgatni a belső szobában olvasgatás közben (szerintem elég sokan vannak így a dologgal), azok mindenképpen szerezzék meg a játékot, persze mikor majd megjön...

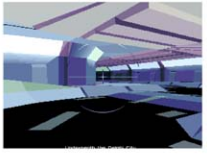
És inkább ezt a programot várják, mint a Van Damme-féle filmfeldolgozást!

Andrej

Darker

INFO	
Formátum:	PC CD-ROM
Kiadó:	Psygnosis
Megjelenés:	Augusztus
Méret:	1 CD

A Delphi bolygót kétféle nép lakta. A planéta naposabb oldalán éltek a Halonok, akiknek a bőre még el tudta viselni a szokatlanul erős ultraibolya sugárzást. A déli féltekén élő lények békések voltak és a technikájukat is csak békés célokra fordították.



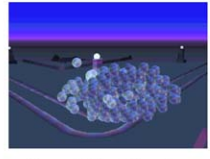
Az idill azonban csak addig tartott, amíg a világos féltekén élő Halonok környezetszennyezésének hatására, tarthatatlan állapot alakult ki. Szinte az egész világos felszín egyetlen nagy ipari centrum lett. Mohóságukban nem vették észre a közelgő katasztrófát, és hamarosan lehetetlenné vált az ottmaradásuk.

Féielmetes hadigépezetek lendültek mozgásba és hamarosan megkezdődött a csata a még tiszta bolygófelszín birtoklásáért. Mivel nem voltak felkészülve a háborúra, ezért sebtiben átalakított személyszállító siklókon voltak kénytelenek felvenni a harcot a hódítókkal szemben. A harc tehát megkezdődött, most már csak rajtunk a sor...

A demo verzióban a három lehetséges gép közül az egyiket tudjuk berepülni. A sikló energiáját a városban található energiaoszlopok adják. Nem érdemes tehát messzire elkalandozni a várostól, mert egyszer csak azon kaphatjuk magunkat, hogy energia hiányában szépen lepotyogunk az égből. Az egész demo alig foglal el fél megabyte-ot.

Amikor először megláttam alig akartam elhinni, hogy ilyen kevés adatból ekkora demo hozható ki. Döcögésnek semmi jele, minden gyönyörűen fut kisebb gépeken is. Érdekessége még a programnak, hogy a szerencsésebb (és gazdagabb) játékosok akár VR sisakkal is küzdhetnek a gonosz Halonok ellen. A sisak, ma még elég borsos áron, nálunk is kapható. Nem tudom ki lenne képes kiadni potom kétszázezer forintot (+ÁFA) ezért a kütyüért. Számomra még nagyon a messzi jövő zenéje egy ilyen szerkezet megvétele, bár nagyon szívesen kipróbálnék egy hasonló játékot. A programból persze nem hiányozhatnak a különböző nézetek sem, amelyek szépek ugyan, de a legtöbb játékban teljesen használhatatlanok. A legjobban még a kedvenc C-64 játékomnál, az ELITE-nél tudtam kihasználni a hátsó nézetet. Egy katonai lézerrel felszerelve nem sok esélyt adtam a kalózoknak a sikeres támadásra. Persze a mai játékoknál ilyennel már nem nagyon kell törődni. A felszín itt viszont elég szépre sikeredett. Hidak, gyárak, tornyok teszik valóságossá a tájat. Az ellenséges gépek is elég jól ki vannak dolgozva, bár egy Y-wing szépségét nem igazán éri el. Különösen kíváncsi vagyok arra a részre, amikor a város alatt meghúzódó alagútrendszerben kell hadakoznunk. A látott demo alapján, a Descent színvonalát nem igazán éri el. Hiába, nehéz megverni a klasszikusokat...

Van még néhány sor üres helyem, erre az igazság szerint a Darker-ről kellene valami szöveget írni, de annyira semmi nem jut eszembe, hogy inkább néhány gondolat erejéig írok az egyik legnépszerűbb logikai játék folytatásáról. Igen a Lemmings 3D-ről van szó.



A Psygnosistól kapott CD-n volt egy aranyos kis demo amiben a lemmingeket lehetett irányítani három dimenzióban. Képzeljétek el amint szabadon körbejárhatjuk a maszkáló kis fickókat és akár a fél képernyőt is betölthetik olyan közel szaladgálnak. A végleges verzióban SVGA mód is szerepelni fog. 100 pályás lesz a CD verzió plusz még egy csomó animáció. A Darker és a Pyrotechnica mellett nem ártott kiadni egy ilyen programot sem. Csak ezt a kettőt tudnám feledni...

Mocsy

Pinball Fantasies

A történet valamikor réges-régen kezdődött, még az Amigás időkben. Megjelent az akkoriban a legjobbnak számító flipper-szimulátor, a Pinball Dreams. Az előzőeknél tényleg annyival jobb és profibb volt, hogy élvezet volt vele játszani, hangulatában megközelítette játéktermi társait. Természetesen született belőle PC-s átirat is, ami azonban nem volt egy nagy durranás. Az Amigás verzió nagy sikerére való tekintettel a készítők nem álltak le a fejlesztéssel, megszületett a sorozat második darabja, a Pinball Fantasies. Ez már mind Amigán, mind PC-n kiemelkedő alkotás. A PC-s verzió sem csak egy egyszerű átirat volt, hanem a gép lehetőségeit messze kihasználta, úgy, hogy még egy mezei 386-oson is minden további nélkül élvezhető a játék. Ennek is azonban már több mint egy éve. A csapat egyfolytában igérgeti a sorozat harmadik tagját, a Pinball Illusions-t, különféle, csak a játéktermekben látható extrákkal (multiball, stb..), azonban csak nem akar megjelenni. Addig is, hogy kárpótoljak valamivel a játékosokat, megjelent a Pinball Fantasies Deluxe CD-s változata, a négy jól bevált régi pályával (Partyland, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow, Stones „n" Bones), valamint négy új bonus-asztallal. Mivel a régi pályák mindegyike megjelent már valamelyik régebbi Guruban, így ezekre most nem térnék ki, viszont az új asztalokkal szeretnék egy kicsit részletesebben foglalkozni. Az értékelést a végére hagynám, először nézzük, hogy melyiken mit kell csinálni a milliókért.

TARANTULA

MULTIBONUS: ha a WEB összes betűjét kigyűjtjük, ugrik egyet a bonus-szorzónk. Ha elértük a maximális szorzási lehetőséget, akkor minden egyes további esetben 20000 pontot kapunk.

SKILL SHOT: ha a golyó kilövésekor a WEB villogó betűjén megy keresztül, automatikusan megkapjuk a x2-es bonust, valamint egymillió pontot.

SPINNER: ha a jobb felső részen levő forgó micsodán átmegy a golyó, kigyűjtja a SPIN következő betűjét. Ha gyors egymásutánban kétszer átlőjük, 50000 pont a jutalmunk. A SPIN kigyűjtásával növelhetjük a „thumber-bumper" értéket, 1000-től kezdve egészen félmillióig. Ezt a bonus-t egy gomba eltalálásával gyűjthetjük be (természetesen az aktuális értéket).

TERROR: a betűket kigyűjtva kinyílik a Fang Tube+250000 pont. Ha már nyitva van, akkor újabb TERROR esetén kigyullad a következő pókocska (spiderling). Ha mindhárom pókocska villog, akkor még egy TERROR, és máris JACKPOT-unk van.

JACKPOT: 5 millióról indul. Ahányszor az összes lámpát kigyűjtottuk, az értéke mindig emelkedik egymillióval.

SCARE: ha a Fang Tube-ból a golyó a SCARE alagúton jön le, az fokozatosan kigyújtja a SCARE betűit. Az első betű két milkót ér, a következő négyet, és így tovább. Ha mindet kigyűjtöttuk, akkor minden egyes újabb SCARE-alagút 10 milliót ér.

FANG TUBE LOOP: gyors egymásutánban kétszer ha körbelőjük a Fang Tube-ot, 5 millió pontot kapunk.

POISON: ha a POISON alagúton jön le a golyó, az ugyanúgy mint a SCARE-nél sorra kigyújtja a betűket. A pontok itt is 2 millióról indulnak, azonban a felső határ 20 millió!

FANG PAD: a FANG betűit kigyújtva kigyullad egy Spider's Leg + 12 millió pont. Az összes Spider's Leg kigyújtása 50 milliót ér.

LAIR: kigyújtva, majd belőve véletlenszerű jutalmakat kapunk.

TARANTULA etetés: mindhárom érzékelőt meglőve kigyullad a TARANTULA következő betűje és kinyílik a FEED ME csapda. Ide minden egyes találat 500000 pontot ér. A TARANTULA teljes kigyújtásával 50 milliót kaszálhatunk.

JAILBREAK

ARREST PAD-ok: az összest kigyújtva tudunk letartóztatni egy gyanúsítottat, és mellesleg kapunk még 350000 pontot is. Ezután a GUILTY vagy NOT GUILTY PAD-ok valamelyikének meglövésével dönthetjük el, hogy bűnös-e a delikvens. Ha nem (NOT GUILTY), akkor elengedik a gyanúsítottat, és mindössze 600 pont üti a markunkat.

Amennyiben bűnös (GUILTY), akkor ezután még be kell lőnünk a golyót a SENTENCE csapdába, és máris 3 millió ponttal vagyunk gazdagabbak. Ha fél percen belül még egyszer belőjük a golyót ugyanide, újabb 3 milliót kapunk.

SECURITY RAMP: az első meglövés 100000, a második 200000 és így tovább fél millióig. Ezután minden további ugyanennyit ér, és megkapjuk a HIGH SECURITY PRISON-t is. Ez utóbbi esetén a rabok bűntetései megduplázódnak.

RIOT (lázadás): ilyenkor a rabok elkezdenek szökdösni, kivéve, ha előtte kigyújtottuk a GUARD összes betűjét, riasztva ezzel az őröket (+500000 pont). Ha egy szökés után 60 másodperc alatt megtesszük ezt, nemcsak a szökevényt kapják el újra, hanem még 2 millió pont is jár.

JAILBREAK betűk: minden egyes újabb elítélt bekasztlizásakor kigyullad a JAILBREAK szó következő betűje. Ha az összes kigyulladt, akkor JAILBREAK van: megjelenik egy fokozatosan csökkenő pontszám, ami bárminek az eltalálására hozzáadódik a pontszámunkhoz. Ez egészen addig fut, míg ez a bonus el nem éri a nullát.

SKILL SHOT: kilövéskor be kell találnunk a JAILER csapdába, növekvő milliókért.

RIOT csapda: ha a COP kigyújtása után lőjük be ide a golyót, mindig a sorrendben következő

Deluxe

INFO		
	Formátum:	PC CD-ROM
	Kiadó:	21 Century
	Megjelenés:	Megjelent
	Méret:	1 CD

bonus-t kapjuk. Ha az összest begyűjtöttük, a továbbiakban 10 millió pontot kapunk. COP nélküli RIOT esetén börtönlázadás (ld. korábban).

ESCAPE alagút: növekvő pontszám 50000-től 2 millióig.

LAW: kigyújtva bonus-szorzást érhetünk el.

JACKPOT: maximális bonus-szorzás után ismét LAW-t lőve érhetjük el. 5 milliótól indul a JACKPOT értéke, és minden egyes lámpacsoport kigyújtásával 5 millióval növekszik.

KICK-OFF

SKILL SHOT: kilövés után ha a golyó a villogó mezőn megy keresztül, akkor 1 millió pontot írhatunk jóvá magunknak.

BONUS szorzás: az asztal tetején mind a négy „mez"-lámpát kigyújtva érhetjük el, x2-x4-x6-x8 lépésekben. Minden egyes további alkalom 250000 pontot ér.

STADIUM: a két rámpát felváltva lövöldözve egyre növekvő bonus-okat kapunk (pontszám, ill. double bonus, bonus held, stb...). Ha kétszer ugyanazt a rámpát lőjük meg, 800000 pont a jutalom.

GOAL PAD-ok: a GOAL betűit kigyújtva kinyílik a GOAL csapda, és másfél millió jutalmat is kapunk. A GOAL csapdába belőve a golyót kigyullad a KICK OFF következő betűje, és 2.5 millió pont üti a markunkat. Ha az összes KICK OFF betű kigyullad, megkezdődnek a 11-es rúgások, és mellesleg 15 millió pontot is kapunk.

PENALTY SHOOT OUT: a KICK OFF kigyújtásával érhető el. Minden találat egy bizonyos ideig félmilliót ér. Ez alatt az idő alatt ha kimegy a golyó, automatikusan újat kapunk, nem veszik el.

SUB: kigyújtásával hívhatunk be egy cseréjátékost (+250000). Első alkalommal készenléltbe helyez egy cseregolyót arra az esetre, ha a golyó a jobb oldalon elhagyná a játékteret. A következő alkalommal ez a labda a bal oldalon jelenik meg, amit akár azonnal is kilőhetünk.

FOUL csapda: ide belőve eljutunk a kupa következő fordulójába, egyre növekvő pontszámokért. A kupa megnyerése 10 milliót ér.

JACKPOT

SKILL SHOT: ha a golyó a kilövés után a villogó ászon megy keresztül, az 2.5 millió pontot ér.

BONUS szorzó: mind a négy ászt kigyújtva kapjuk meg a következő szorzót. Ha már mindegyik meg van, akkor a továbbiakért 2.5 millió pont a jutalom.

REELS PAD-ok: az összes REELS betűt kigyújtva nyílik ki a COIN INSERT csapda. Ide belőve különböző bonus-okat kapunk.

SPIN THE REELS: ha a REELS kigyújtása után belőjük a golyót a CRAPS/REELS csapdába, akkor elkezd forogni a félkarú rabló. A flipperkarokkal tudjuk megállítani, és a kombinációtól függően kapunk pontokat, egészen az 50 milliós JACKPOT-ig.

HI/LO GAME: ide belőve a golyót, kiválaszthatjuk, hogy a következő kártya nagyobb vagy kisebb lesz az aktuálisnál. Ha nyerünk, az 3 millió pontot eredményez.

WIN PAD-ok: háromszor kigyújtva a WIN betűit, véletlenszerű pontot kapunk.Negyedszerre: EXTRA BALL.

DOLLAR PAD-ok: mindkettőt kigyújtva kigyullad a nagy dollár egy további szegmense. Ezek közül néhány bonus-t is rejt (double, score, hold, triple). Ha a teljes dollár világít, 5 millió pontot kapunk.

ROULETTE: balról-jobbra meglőve választhatjuk ki a színt (ciklikusan zöld-fekete-piros). Jobbról-balra meglőve aktiválhatjuk a ROULETTE csapdát, amit meglőve forgathatjuk meg a rulettkereket. A piros-fekete 5 milliót, míg a zöld eltalálása 50 milliót ér. Nyerés esetén kigyullad a JACKPOT következő betűje.

CRAPS: a bal oldali JA kigyújtásával aktiváljuk a CRAPS csapdát. Ide belőve a dobástól függő pontot kapunk: 2, 3, 12: 1 millió; 4, 5, 6, 8, 9, 10: 10 millió; 7, 11: 20 millió. Ha 30 másodpercen belül a jobb oldali JA is kigyullad az még +10 millió.

JACKPOT: a JACKPOT összes betűjének kigyújtásával 50 millió pontot kapunk, + a jackpot aktuális értékét. Ez az aktuális érték 2.5 milliótól indul és bármilyen megnyert játék esetén 1 millióval növekszik.

Nos hát ennyi az asztalokról, azt hiszem ezek után senkinek se fog egyik se komolyabb gondot jelenteni. Amint igértem, itt a cikk vége felé rátérnék az értékelésre. Összességében én úgy érzem, hogy az egész egy kicsit felemásra sikeredett, enyhén érezhető rajta a pénz szaga (minél hamarabb piacra dobni, minél nagyobbat kaszálni vele). A régi asztalokkal nincs semmi baj, azokhoz nem nyúltak hozzá, szerencsére ugyanannyira élvezhetőek mint annak idején.

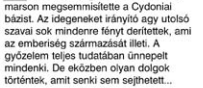
Azt azonban nem tudom, hogy akkor az újaknak miért kellett ennyivel gyengébbre sikerülniük. Nem is az ötletekkel van a baj, mert mind a négy asztal elég változatos ahhoz, hogy az ember hosszabb időt is eltöltsön velük, hanem az irányítás, meg a golyó mozgása kriminálisan gyengére sikerült, a régiekhez képest. A másik adalék: a játék a CD-n mindössze 6 megát foglal el, mégse lehet teljes egészében felinstallálni a winchesterre. Minimális odafigyeléssel és egy kicsit több időt rászánva a programozók részéről, ez a fanyalgás most hozsannázás lenne, ami a program osztályzatában is meglátszana.

Mindezek ellenére érdemes leülni mellé, és elmélyedni egy-egy asztal titkaiban, ugyanis ha felül tudunk kerekedni ezen a pár kellemetlenségen, nagyon jól fogunk szórakozni.

ANDREW

XCOM – Terror from

Az X-COM dicsőséges győzelmet aratott az idegenek felett, mikor a marson megsemmisítette a Cydoniai bázist. Az idegeneket irányító agy utolsó szavai sok mindenre fényt derítettek, ami az emberiség származását illeti. A győzelem teljes tudatában ünnepelt mindenki. De eközben olyan dolgok történtek, amit senki sem sejthetett...



Az óceán mélyén nyugvó hatalmas idegen űrhajó még az őskorban járt a földön, és szerencsétlenül járt. Utasai túlélték ugyan a katasztrófát, de ezt senki sem tudta. A hajó automata rendszere továbbra is életben tartotta őket, miközben több ezer éves álmukat aludták a cryogenikus hibernátorokban. A Cydoniai bázis pusztulása előtt az idegenek még le tudtak adni egy vészjelzést, amit a rég elfeledett hajó automata rendszere fogott. A beprogramozott utasítás szerint felébresztette utasait...

A marsi gyözelem óta jó néhány évtized éltelt. Az emberiség rég elfelejtette mindazt a félelmet és szorongást amit az idegenek terrorja jelentett. De egyre nyugtalanítóbb hírek érkeztek mindenfelől. Egyre másra történtek olyan megmagyarázhatatlan hajószerencsétlenségek, melyek megzavarodott elmeállapotú túlélői furcsa tengeralattjárókról és iszonyatos pusztító erejű fegyverekről beszéltek. A sejtések bizonyossággá váltak. Az óceánok mélyét olyan idegen létformák tartják uralom alatt, melyek ártó szándékáról véglegesen megbizonyosodott az emberiség. Ki tudja mióta lapulnak és gyarapodnak, hogy azután megerősödve csapást mérjenek az emberek társadalmára. There is no tale. Itt csak egyvalami jöhet számításba. Az X-COM.

Valahogy így kezdődik a Microprose egyik legújabb játéka, az X-COM - Terror from the Deep.

A management igen gyorsan kapcsolt, mikor a nagysikerű UFO – Enemy Unknown (ebből a PC-s mellett 1200-as és CD32-es Amiga változat is készült) folytatását kötötte. Bár egészen a megjelenésig síri csend honolt minderről, még én is meglepődtem (és persze nagyon birtam örvendezni), amikor az angol PC Format magazinban megláttam az első preview cikket a játékról. Mikor megjött a stuff, azonnal nekigyürköztem – Lazával vállvetve (meló helyett).

Persze az AWE-32-n – hála Champdornak – egy kicsit szebben szólt, mint a SG16-on, és neki voltak digi hangjai is (a Galaxy-ból nem birtam kicsiholni egy fikarcnyit se). A 21 collos DTP monitoron is kellemesebb látványt nyújtott az egész, de hát ne legyünk maximalisták. Nekem maradt a kisebb PC.

Szóval elég sokat vártam a programtól, ami bizonyos szinten be is jött. Viszont a játék során kiderült, hogy igazából semmi újat nem talált ki a Microprose. A grafikán nagyon sokat változtattak, a digi hangok is sokkal jobbak lettek, viszont a játékmenet

teljesen ugyanaz maradt. A teljesen ugyanaz annyit takar, hogy TELJESEN UGYANAZ.

Aki az előző részt végigolvasta (mint én), annak semmi gondja nem lehet evvel se. Ha jól megfigyeli valaki a dolgokat, akkor mindennek megvan a megfelelője az előző részből.

the Deep

Ugyanúgy kell sorban mindent kifejleszteni, a különféle saját és alien fegyverektől és tárgyaktól kezdve a megfelelő „beosztású" alien kivallatásán keresztül a bázisok felépítéséig. Szóval minden maradt a régiben, csak fogtak egy kalap pepita festéket és befestették a régi programot. De! Az a festő, azzal a pepita festékkel valami baromi nagyot alkotott. Azt kell hogy mondjam, nagyon jó lett a folytatás. Jó néhány olyan újítást is megtalálhatunk, amit az első rész hiányosságai közé kellett sorolnunk. A program immáron nem lopkodja a lószert, és nem bugozik össze-vissza (annyira).

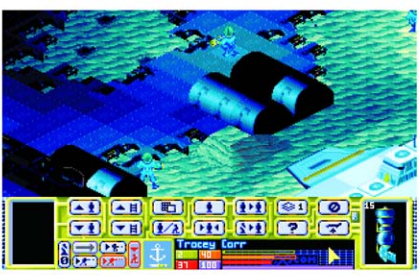
Az „annyira" annyit tesz, hogy azért akad benne hiba elég. Az a raktáros buli (bepakolunk valamit a hajóba, de egyből utána kirakni már nem tudjuk, mert nincs elég raktárhely) még mindig benne van.

Aztán volt olyan alien hajó, amibe az ajtó mellett a falon keresztül is be lehetett menni. Néha meg átlátszónak bizonyult egy hajó fala (szerencsére csak egy irányból), mert olyan szépen le tudtam lőni a bent tartózkodó buta alien-t.

Na ennyi negativum mellett akad pozitivum is. A földet ábrázoló képernyő nem sokat változott, és a jelölések is megmaradtak (egy pár dolgot átneveztek „vizesre").

A bázisos kép is dettó UFO-E.U. Viszont a nagy alkotás a lépkedős-lövöldözős harcoknál került elő.

Az előző részben kitalált „négyzetes" pályafelosztást (amikor meg kellett kerülni a sziklakerítést... vagy szétlőni stb.) szerencsére elég erősen elfeljeltették. És ami a legfőbb, iszonyatosan sokféle terep vár minket ezeknél a részeknél. Ez olyannyira igaz, hogy még a többnapos játék után is tudott újat mutatni a program (a T'Leth-i bázisról még nem is beszéltem). A tengerfeneken találkozhatunk elsüllyedt városok romjaival, lezuhant repülőgéproncsokkal, régmúlt időket idéző kalózhajók maradványaival, meg még sok egyéb hasonló dologgal. Az idegenek bázisai és kolóniái is elég alapos



INFO	
Formátum:	PC CD-ROM
Kiadó:	Microprose
Megjelenés:	Megjelent
Méret:	1 CD

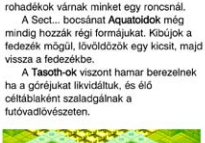
átdolgozást kaptak, de mintha a Cydoniai piramisok visszatértek volna...

Persze a vizes részek mellett akad szárazföldi küldetés is elég. A terrorizált városok képe sokat változott, és eléggé változatos lett. Aztán az idegenek néha megtámadnak óriás tengerjáró hajókat is. Hát ezek meg még jobbak. A fedélzeten jobbra-balra dzsalnak a fürdőgatyás turisták, amíg valaki le nem lövi őket, meg hasonlók. Aztán előrehaladott játékállásnál várható egy baráti látogatás az idegenek részéről. Persze a szokásos főbázisnézegető stílusban. Ilyenkor megcsodálhatjuk a gyönyörűen átdolgozott X-COM bázis grafikáját. Szóval nem semmi.

Most nézzük egy kicsit a dolgok mélyebb részét. A különféle alien fajok viselkedése sokkal jobban ki lett dolgozva, mint az előző részben. A folyamatos játék során sokat segíthet, ha tudjuk, miféle rohadékok várnak minket egy roncsnál.

A Sect... bocsánat **Aquatoidok** még mindig hozzák régi formájukat. Kibújok a fedezék mögül, lövöldözök egy kicsit, majd vissza a fedezékbe.

A **Tasoth-ok** viszont hamar berezelnek ha a góréjukat likvidáltuk, és élő céltáblaként szaladgálnak a futóvadlövészeten.



A legszemetebb népség a **Lobsterman**. Ezek a rákból avanzsált szerzetek baromi erős páncélzattal rendelkeznek, és nem túl ijedősek. Ráadásul csak szemtől-szembe van értelme lövöldözni rájuk, mert a hátsó részük Sonic Cannon-nal való csiklandozására eléggé immunisak. Rajtuk kívül még sokféle ellenséges figurával találkozhatunk, melyekről sokmindent megtudhatunk a kísérletezések során (a tábori telefon két vezetékét a megfelelően érzékeny testrészekre csatlakoztatni, majd jól megtekerni a kurblit – a tudósok tudják a dolgukat).

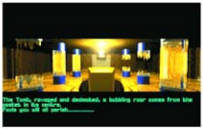
Végezetül néhány olyan info, amit a teljes leírás lehet hogy tartalmazni fog, de mivel azt nem én írom, ezért nem lehet tudni...

– ha valami nem megy, próbáljuk meg máshogy (!)

– próbáljunk minél több alien-t élve elfogni, mert kivallatva őket (telefon) sok értékes info-t tudhatunk meg. Mellesleg a játékot is csak így tudjuk végigcsinálni. Ha már van M.C. Reader-ünk, akkor használjuk sűrűn. A sima Soldier-eket nyugodtan lelövöldözhetjük, viszont a technikusok, navigátorok, medic-ek, squad leader-ek és nem utolsó sorban commander-ek sokminden hasznosat elárulhatnak.

– a lövöldözős részeknél mindig tartalékoljunk time units-ot, mert sosem lehet tudni, hogy mikor fog előugrani egy Aquatoid valamelyik szikla mögül.

– ha nem muszáj, akkor ne pakoljuk túl az embereinket felszereléssel, mert akkor sokkal kevesebbet lehet velük mozogni, és hamarabb elfáradnak. Bár rosszindulatúnak hangozhat, de a nőnemű versenyzők kevésbé alkalmasak a



nehezebb felszerelés cipelésére, és egyébként sem málhás szamarak az embereink. A bikább fegyver nem biztos hogy mindig előnyös, mert nehezebb is - kevesebbet tud mozogni a fegyvert cipelő katona.

– az embereink rendfokozata szoros kapcsolatban van teljesítőképességükkel. Ha viszont harc közben sokat mentegetjük az állást, akkor a program kevésbé léptetgeti elő katonáinkat (ezt Del mondta, de nekem is feltűnt...).

– nem túl okos dolog az embereinket halomra lövetni, főleg a rangosabbakat, ugyanis a kopaszok azok nagyon kopaszok.

– ha már van M.C. Labor-unk, és az embereket beirattuk egy kis Jedi képzésre, akkor hamar megtudhatjuk mindenkinek a pszionikus képességeit (1 hónap). Ne legyünk szívbajosak kirúgni az olyan embereinket, akiknek a skill-je nem éri el legalább az 50-60-at, még ha esetleg már magasabb rangban is vannak. Az ellenséget nem érdekli a vállap, és mindig a leggyengébb agyú emberünket fogja irányítgatni. Aztán az felrobbant egy gránátot a kezében, miközben a többiek két-három lépésről vizsgálgatják furcsa viselkedését.

– figyeljünk a likviditásunkra, mert hamar megsz..hatjuk. A mérnökeinkkel mindig gyártassunk valamit (ha lógnak, akkor is kérnek fizetést). A legjobb biznic a tengeralattjáróra szerelhető Gauss Cannon. Egyetlen darabon több mint harmincezret kaszálhatunk, és nagyon rövid idő alatt elkészül. Nekem a végén már úgy hetvenötmillió dollárom volt (és szórtam rendesen), pedig az öt bázisom rendesen fel volt szerelve, és a tudósaimnak már nem volt mit fejleszteni, de jófejségből nem rúgtam ki őket.

Szóval ennyi fért bele. Nemsokára egy hosszabb leírást is olvashattok majd mélyen tisztelt Pellus barátunk tollából, de addig is meg kell hogy elégedjetek ennyivel.

SAKMAN

Még kapható! Rendeld meg Te is!

Íme egy kis ízelítő a CD és az újság tartalmából:

CD GURU

A legyőzhetetlen harcos: Mortal Kombat II
Virtuális valóság: Cyberia
A játékok királya: Wing Commander III
Kalandozások a korongvilágban: Discworld
Emberek és orkok: Warcraft
Kalandozás: Amazon Queen
A szimulátorok szimulátora: US Navy Fighters
Doom klónok: Heretic, Descent, Rise of the Triad
A stratégák kedvence: Panzer General
És végül: Retribution
És még: Doom I-II pályák, editorok,
20-30 MByte kiváló shareware,
fantasztikus MOD file-ok, AVI file-ok,
rengteg cikk, képek, beszámolók

9.2

egyszóval minden amire egy
PC-snek szüksége lehet!

Várjuk megrendelésedet, vagy előfizetésedet:
GURU 1399, Budapest Pf. 701/765

CD GURU TotoJátékos kedvű olvasóinknak egy toto-t nyújtunk most át.
A helyes válaszokat beküldők között demo CD-ket sorsolunk ki, meghozzá 3 db-ot választhat mindenki a felsorolt 5 fajtaközül:

- Inferno
- Commander Blood
- Slipstream 5000
- Alone in the Dark 3
- Games'n More voll

Tehát a helyes megfejtés mellé írjatok oda, hogy melyik 3-at választjátok, ha ti nyertek (és persze nem árt ha a játékszelvényt is elküldítek.
Most pedig következzenek akérdések:

1, Melyik játékot adta ki a Gremlin?
a, Slipstream 5000, b, Warriors, c, USS Ticonderoga
2, Melyik játék folytatása az XCOM?
a, Inferno, b, Baldies, c, UFO
3, Hány játékossal játszhatunk a Warriors-ban?
a, 10, b, 11, c, 9
4, Melyik nem Pinball Fantasies pálya?
a, Poison, b, Tarantula, c, Jailbreak
5, Melyik program része a Desktop Pythonizer?
a, Monty Python, b, Warriors, b, Battledrome
6, Melyik nem robotos játék?
a, BattleDrome, b, Slipstream 5000, c, Iron Assult
7, Melyik játékot adja ki a Virgin?
a, Full Throttle, b, Psycho Pinball, c, XCOM
8, Melyik nem Psygnosis játék?
a, Pyrotechnica, b, Darker, c, Iron Assault
9, Melyik nem verekedős játék?
a, Warriors, b, Baldies, c, SSF2
10, Milyen játék az Albion?
a, Lövöldözös, b, Stratégia, c, RPG

A helyes válaszokat a GURU címére várjuk 1995. június 15-ig:
GURU 1399 Budapest Pf. 701/765

JÁTÉKSZELVÉNY
CDGURU

A

CD GURU

következő száma szeptemberben jelenik meg!